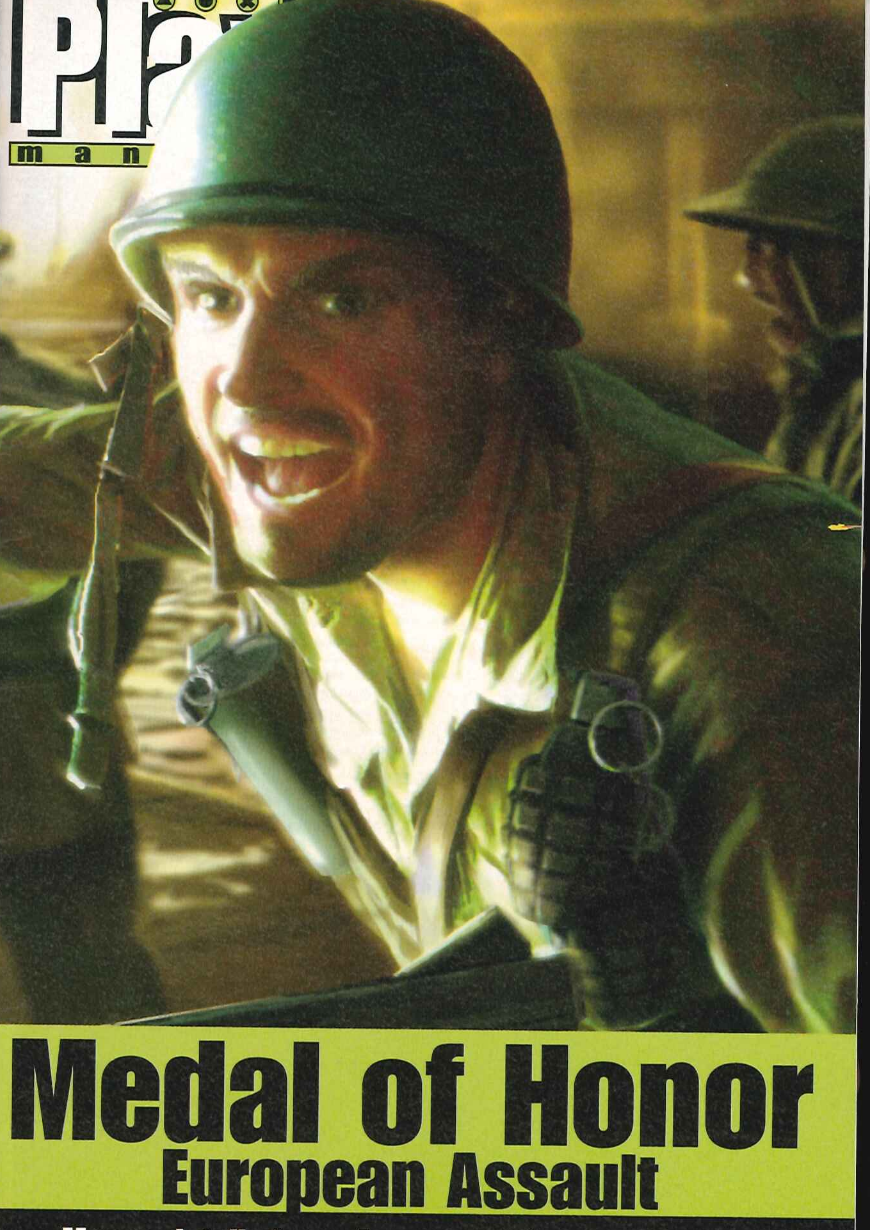
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº45



Medal of Honor
European Assault

Mapas detallados • Armas • Objetivos • Trucos

Atento, soldado, la Guerra continúa en Europa y tú eres la última esperanza de la Alianza para contrarrestar el poder Nazi. Nos hacen falta soldados valientes como tú, que no se arrugan ante nada. Eso sí, esta vez la tarea es tan complicada que más vale que lleves contigo este manual. Puede ayudarte a anticiparte a tus enemigos... Y no van a ser pocos. Suerte, muchacho.

EL ARSENAL



Las hay de todos los colores, tamaños, pesos y formas. Pero como sólo puedxes llevar a la vez dos de ellas, elegir bien puede ser decisivo. Lee y escoge:

1 COLT M1911A1:

La única pistola que usarás y no mucho. Su **escasa potencia** de fuego la hace sólo recomendable para cuando no haya nada mejor.

2 THOMPSON M1:

La ametralladora más usada por los aliados. De **potencia media** y una cadencia de fuego no demasiado alta. Por fortuna el retroceso en primera persona es escaso.

3 MP40:

El arma elegida por el Eje. Escupe balas a una velocidad de espanto y es bastante dañina. En largas distancia su eficacia se ve muy mermada. **Mejor que la Thompson.**

4 PPSH-41:

Versión rusa de la ametralladora de asalto, no **destaca por su** precisión, pero sí por su **potencia.** Con pocos balazos acabarás con cualquier enemigo.

5 BAR:

Ametralladora pesada de asalto aliada. Su escasísima cadencia de tiro se ve compensada por una **capacidad para eliminar a tus enemigos** inigualable.

6 STG44:

Menos potencia que su prima pesada aliada, pero con una **velocidad de tiro y recarga mucho mayor.** Si puedes elegir, escoge esta versión alemana.













M1 GARAND:

Excelente arma mientras **no intentes apuntar con precisión**, pues su extraña mirilla no hace más que poner las cosas más difíciles. Tampoco te permitirá recargar a tu gusto, sólo cuando gastes el cargador. Existe también un versión con mira telescópica letal

7 MOSIN-NAGANT:1891:

El rifle ruso posee una fuerza extrema, a lo que ayuda una **precisión envidiable.** Lástima que sea tan lenta y se tarde tanto en recargar.

8 KARABINER 98K:

La versión de precisión de los alemanes no tiene nada que envidiar a la de los rusos, aunque quizás su potencia sea algo menor. Una buena elección en las **largas distancias.**

GEWEHR:

Versión "ligera" del Karabiner, tanto en potencia como en distancia útil de uso. Si tienes donde elegir, déjala para otro momento. Podrás hallarla con una **mira telescópica adosada,** lo que mejora en mucho su utilidad.

ESCOPETA WINCHESTER MODEL 1897:

Absolutamente **letal en las cortas distancias** e ideal para usar dentro de los bunkers y pasillos estrechos. Eso sí, la cadencia de fuego y recarga es lenta y puede dejarte "tirado" en más de una ocasión.

9 M1A1 BAZOOKA.

Lanzacohetes de gran precisión gracias a su mirilla de precisión. Su poder destructor es inversamente proporcional a la velocidad de recarga.

M9 BAZOOKA:

De potencia similar a la versión aliada, pero **sin la posibilidad de apuntar con tanta precisión.** Aún así, cuando encuentres uno, no lo dejes escapar.

10 GRANADAS:

Ideales e imprescindibles **para despejar zonas elevadas** o entradas a zonas estrechas. Se convertirán en una de tus mejores herramientas a los pocos minutos de juego, así que procura llevar una buena reserva.





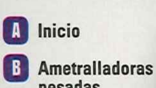


A ST. NAZAIRE

01 OPERACIÓN: CHARIOT

Un nivel de lo más tranquilo y corto. No encontrarás mucha resistencia y sólo te pondrán en apuros un par de **ametralladoras pesadas y un vigía** sobre la grúa. Usa las cajas para mantenerte en todo momento a salvo y lo tendrás "chupao".







LOCALIZAR AL CAPITÁN BECK

Busca, desde el barco, una **humareda verde**. La posición que señala esa bengala es la de tu objetivo y donde encontrarás al **Capitán Beck**. **1** Para llegar hasta él, sírvete de los obstáculos que hay desperdigados por todos los lados **2** para deshacerte con seguridad de los soldados que lo rodean.

REGRESAR AL HMS CAMPBELTOWN

Da media vuelta y dirígete sin dudarlo uhn instante hacia el **barco** en el que llegaste.

Cuidado con las **tropas de apoyo** enemigas que acaban de llegar, aunque son poco numerosas pueden cogerte desprevenido **3**.



02 INCURSIÓN EN ST. NAZAIRE





La cosa se complica y bastante. No sólo se trata de una misión bastante larga, sino que además la dificultad se ve incrementada notablemente.

Debes tener especial cuidado en la sección que transcurre en los túneles que hay bajo el puerto. La estrechez de los mismo combinada con una granada mal lanzada puede darte un buen disgusto. **Avanza muy poco a poco** y sólo cuando estés seguro de que la zona está despejada.

DESTRUIR LOS DEPÓSITOS DE FUEL

Los depósitos que debes destruir se encuentran en el **extremo Este** del mapa. Para poder llegar hasta ellos tendrás que usar el **acceso subterráneo** que comienza en el interior del búnker. Por desgracia, lo encontrarás fuertemente protegido **1**.

Después busca las escalerillas que llevan hasta lo alto del depósito y localiza el **panel de control**. Antes de colocar la carga explosiva en él, date media vuelta y despacha de uno en uno al puñado de **soldados** que te esperan en la pasarela de enfrente. Una ve colocado el explosivo **2**, sal pitando de las instalaciones.

REGRESAR AL HMS CAMBELTOWN

Justo antes de llegar hasta tu barco, tendrás que acabar con los **refuerzos alemanes** que impiden tu escapatoria. Si quieres acabar con ellos de una manera rápida y segura, usa las granadas desde u lugar protegido y será coser y cantar. Eso sí, acuérdate de que la explosión también puede dañarte a ti.









LOCALIZAR Y DESTRUIR EL CAÑÓN ANTIAÉREO

Al poco de comenzar el nivel, verás la batería enseguida, **en el tejado** de uno de los edificios cercanos al HMS Campbeltown. Sube hasta la azotea mediante la entrada que hay en el piso bajo 3 y acaba con los pocos nazis que la protegen.

Para hacerla saltar por los aires, coloca una carga explosiva en uno de los lados 4.

ELIMINAR A KLAUS MUELLER

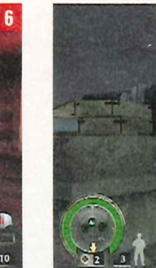
Tu objetivo se encuentra **en los túneles** que hay bajo el suelo del puerto. Encontrarás la entrada justo **al lado del cañón de artillería** del puerto que ya has destruido.

Klaus te esperará en la zona de los túneles más amplia. Busca refugio tras una columna y lánzale un par de granadas 5. Luego haz **salidas rápidas** para reducir su nivel de salud lo máximo posible hasta acabar con él.

No te expongas directamente, pues es tremendamente resistente y rápido. Además, es capaz de acabar contigo de un par de balazos. Si tienes la barra de adrenalina llena, este es un buen momento para usarla 6.

ENCONTRAR LAS ESPECIFICACIONES DEL COMBUSTIBLE DEL COHETE V2

Los documentos secretos se encuentran en una salita justo a la izquierda de donde yace tu enemigo.





DESTRUIR EL CAÑÓN NAVAL DEL PUERTO

Se encuentra en la **parte sur del muelle** y está bien protegido por un grupo de alemanes 7. Líbrate de ellos, coloca una carga en un extremo y sal pitando.

CAPTURAR EL BÚNKER

El búnker está **justo delante de los depósitos de combustible** y, además, les sirve de acceso. **Acércate desde uno de los lados de la explanada** y nunca de forma directa, pues quedarás a tiro de la **MG** que hay en su interior. Acaba con los soldados de su retaguardia 8 y lanza un par de **granadas** al interior del búnker. Así reducirás el número de "habitantes" y te harás con el dominio del búnker de una forma muy fácil 9.





03 A OSCURAS EN LA CIUDAD DEL PUERTO

Otra **misión larguísima**, pero no demasiado difícil si tienes en mente el avanzar sólo cuando la zona esté asegurada al 100%. Te enfrentarás a más de una MG, por lo que el usar las **armas de largo alcance** se convierte en requisito imprescindible. Afortunadamente, los botiquines abundan, igual que zonas donde sacar partido a las granadas, como pasillos y salas de tamaño medio.

DESTRUIR LA ESTACIÓN DE ENERGÍA



Antes de entrar en el edificio en el que están los **generadores**, tendrás que eliminar al **pelotón** de bienvenida que te espera en la entrada. Cúbrete detrás de alguna caja mientras permaneces agachado y céntrate en la **ametralladora pesada** que hay en la parte central de la entrada. Serán varios los enemigos que la usarán por lo que no deberías perderla de vista hasta que no veas que desisten en utilizarla 1. Una par de granadas lanzadas por encima de las cajas te despejarán un poco más la zona.



Luego entra en el edificio, acaba con Horst Brenner (mira el tercer punto de este nivel) y continúa por las escaleras de el lado derecho. En los pasillos que llevan hasta los generadores aguardan un buen número de **enemigos**, sobretodo escondidos tras las esquinas 2. Si llevas **granadas** encima te ayudarán a salir de sus escondrijos.



Una vez en el sótano, coloca las cargas en los generadores 3 y sal de ahí disparado.

ELIMINAR UNIDAD DE INFANTERÍA ALEMANA

El pelotón en cuestión te espera en el **extreme Este del mapa**, nada más comenzar la misión.

Tu mejor arma es un par de granadas bien lanzadas por encima de la caseta o una ráfaga desde el interior de la misma 4. Un objetivo fácil y sencillo para abrir boca.





Botiquín

A Inicio

B Ametralladora pesada

C Infantería alemana

D Almacén de cohetes V2

E Generadores de energía

F Horat Brenner y documentos

G U-Boat nazi

ELIMINAR A HORST BRENNER

Darás con él en la entrada del edificio que oculta los generadores. Nada más verte **correrá a la oficina** que hay en el segundo piso y **allí te esperará** hasta el final.

Una actitud que te facilitará la cosas enormemente pues es posible verle desde el **lado izquierdo de la planta baja** y acertarle sin exponerte ni un segundo. Otra buena táctica es subir agachado hasta la oficina (sin entrar) y **lanzar unas granadas** por la ventana como regalo de Navidad 5.

DESCUBRIR PROYECTO DEL EQUIPAMIENTO DEL COHETE V2

Los **documentos secretos** los encontrarás encima de la mesa que hay en la dichosa oficina 6.

DESTRUIR 3 VAINAS DE V2

El edificio que hay en la **zona Sur** del mapa guarda las "carcasas" de los cohetes V2 que están desarrollando los nazis. Elimina a los pocos **soldados** que te esperan dentro y luego sube (agachado) a la pasarela que hay al fondo. Asómate a la ventana para localizar y neutralizar la **ametralladora** pesada que apunta hacia a ti desde el otro edificio 7 y luego céntrate en tu objetivo. Verás **tres de estas carcasas colgadas del techo** por cadenas. Para destruirlas no tienes más que disparar contra dichas cadenas hasta que caigan al suelo 8.



LOCALIZAR Y DESTRUIR U-BOAT ALEMÁN

Ve al muelle que hay en la **esquina Suroeste** del mapa. Allí verás atracado un **U-Boat alemán** y, sobre él tres puntos específicos para colocar cargas explosivas 9. Antes de hacerlo, elimina a los **soldados** que hay en ambos extremos para tener cierta tranquilidad. **Deja la carga central para el final** o estarás apurado de tiempo al abandonarlo antes de que salte por los aires 10.



04 HUIDA AL AMANECER





Por fin una misión a plena luz del día. Un alivio aunque eso signifique tener que enfrentarse por primera vez a famosos **acorazados alemanes Panzer.** Ni que decir tiene que debes huir como de la peste en cuanto veas que su terrible cañón se gira hacia ti.

ESCAPAR DE ST. NAZAIRE

Encontrarás la salida, obviamente, al final del nivel. En este nivel, **será fundamental el usar el M1**, ya que necesitarás practicar el tiro " al melón" muy a menudo, sobretodo con los **nidos de ametralladoras.**

También encontrarás algún que otro **tanque**, como el que se interpondrá entre la salida de la cuidad y tú. Para destruirlo, **acaba primero con la infantería que le acompaña**, buscando refugio tras los panteones del cementerio o agachado en el cráter que hay en la zona central (pegado a la parte delantera del mismo) 1. Luego céntrate en el acorazado, usando sólo las granadas (encontrarás **munición** en casi todo el cementerio). No pierdas de vista el cañón y mantente en movimientos en todo momento. Bastarán 5 o 6 impactos para hacerlo saltar por los aires 2.

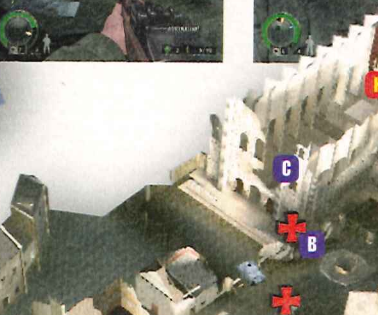


DESTRUIR NIDO DE AMETRALLADORAS

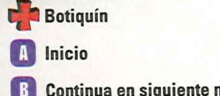
Al poco de empezar el nivel se te avisará de un empalamiento con una **MG** pesada en el lado derecho de la calle. Exponerse a él directamente es un suicidio, así que **acércate pegado a la pared de la derecha**, y asómate durante un instante para lanzar una granada al encargado de escupir plomo sobre ti y tus hombres 3. Antes, por tu bien, deberías acabar con los **soldados** que hay justo al otro lado de la calle 4.

ELIMINAR TANQUE PANZER

Tras llegar a la plaza en la que se encuentra la **iglesia**, serás recibido por un **batallón de soldados** alemanes con el apoyo de un **Panzer.** Lo primero que debes hacer es entrar en el edificio que hay al fondo de la plaza, para lo que tendrás que liquidar a todos los nazis que la defienden. Olvida los ataques a corta distancia y **usa únicamente los rifles desde lo más lejos que puedas.** Una vez lo logres, uno de tus compañeros volará la puerta de entrada al edificio. Avanza entonces poco a poco por las habitaciones hasta que llegues a la planta de arriba 5.







Botiquín
A Inicio
B Continua en siguiente mapa
C Nido de ametralladoras

Botiquín
A Continuación del mapa anterior
B Ametralladora pesada
C bancos
D Cráter
E Panzer
F Panzer
G Torre de radio
H Erich Koster y documentos
I Salida de St. Nazaire

Desde allí verás como el Panzer es destruido por un grupo de soldados aliados que hay en la plaza, mientras tú te encargas de las **ametralladoras pesadas** que hay a su derecha 6.

ELIMINAR ERICH KOSTER Y OBTENER PRUEBAS DEL DESEMBARCO DEL NORTE DE ÁFRICA

Darás, obligatoriamente, con este alto mando en el **interior de la iglesia**, casi al final del nivel. Nada más aparecer, se irá corriendo al fondo de la iglesia, para ocultarse tras el altar. **Busca un lugar donde cubrirte** y asómate ligeramente para ir viendo el panorama.

Si prestas atención, te darás cuenta de que nuestro "amigo" **deja a la vista una parte de su cabeza**, incluso cuando permanece agachado 7. Si apuntas con cuidado, podrás acertarle sin problemas 5 o 6 veces seguidas y acabar con él casi sin darte cuenta.

Si la puntería no es lo tuyo, **un par de granadas** lanzadas hacia donde está y el uso del momento de "adrenalina" te resolverá el problema. Eso sí, no pierdas de vista a su escolta y **apóyate en tu escuadrón** 8.

DESTRUIR TORRE DE RADIO

Nada más entrar en la Iglesia, y después de que hayas acabado con Erich Koster, busca en la pared de la derecha, cerca de la entrada al edificio, el acceso al patio donde está instalada la antena 9.

En la base podrás distinguir fácilmente el lugar donde debes colocar la carga explosiva. Ponla, aléjate unos metros y... ¡booom!.





B ÁFRICA NORTE

05 OPERACIÓN: BLINDFOLD

No te fíes de la cantidad de botiquines que ves en el mapa. Los usarás todos y cada uno, pues el nivel de plomo que recibirás supera con mucho lo que has visto hasta ahora.

El principal problema de esta misión es que te encuentras casi permanentemente con el "trasero" al aire, pues la batalla se desarrolla en una enorme explanada. **Aprende a usar con eficacia tu rifle de precisión** y la cosas serán algo más fáciles.

DESTRUIR PROTOTIPOS DE TANQUE TIGER

Los encontrarás al Este, justo en el **extreme derecho del mapa.** El primero está al aire libre, a la derecha de la entrada del búnker nazi y los otros dos en el hangar que hay en el lado derecho. **Acaba con los enemigos que hay en los alrededores del búnker,** sobretodo la **MG** del tejado 1, cubriéndote tras las cajas de madera que hay en los alrededores y luego pon un carga en la parte trasera del tanque.

Aléjate y busca refugio mientras apuntas hacia el hangar de la derecha. Tras la explosión, éste se abrirá dejando al descubierto los otros dos ejemplares, levemente protegidos por **3 o 4 soldados.** Destrúyelos de la misma forma que antes 2.

DESTRUIR PANZER EN RUINAS

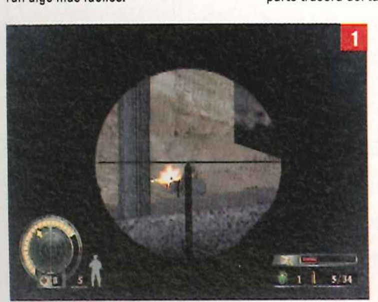
Situado al Sur, entre las ruinas de un edificio. **Deberá ser una de tus prioridades** en cuanto te asomes al campo de batalla, pues su capacidad de fuego supone una gran amenaza. **Sube a la cueva que hay al Oeste y usa el rifle de precisión** para eliminar a los numerosos soldados que hay entre las ruinas donde está el tanque 3.

Baja entonces y **acércate a él por el lado derecho,** para pegarte a la pared izquierda de las ruinas en cuanto las alcances. Asómate al interior con la **recortada** y liquida a un par de soldados que te encontrarás de frente.

Luego no tienes más que ponerte a la espalda del tanque tranquilamente (desde esa posición no podrás apuntar contra ti) y lanzarle 5 o 6 granadas 4 para terminar de despacharle.

SABOTEAR RADAR ALEMÁN

Al Norte del mapa, verás el radar nazi. Sube por la ladera de arena (por el lado izquierdo preferiblemente) y usa el **rifle de precisión** para liquidar a los pocos soldados que se ocultan tras la cajas que ves enfrente. Luego acércate al pequeño búnker del fondo pegado

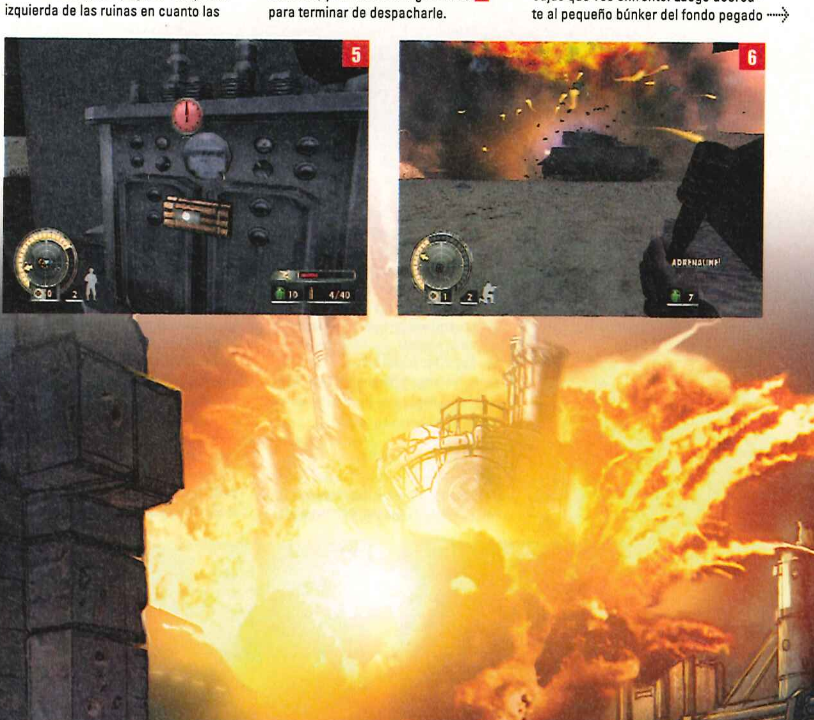


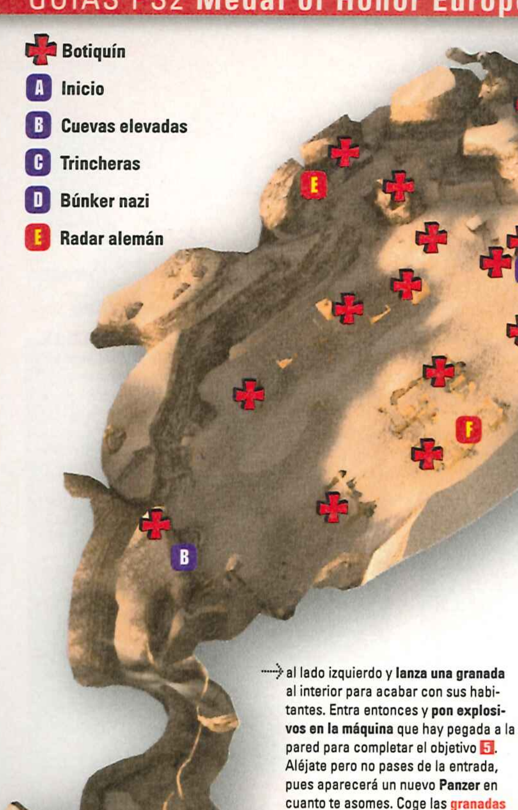












al lado izquierdo y **lanza una granada** al interior para acabar con sus habitantes. Entra entonces y **pon explosivos en la máquina** que hay pegada a la pared para completar el objetivo 5. Aléjate pero no pases de la entrada, pues aparecerá un nuevo **Panzer** en cuanto te asomes. Coge las **granadas** que hay al fondo del bunker y lánzalas por la "ventana" mientras permaneces agachado, hasta que oigas explotar el tanque 6.

ADQUIRIR MANUAL DE OPERACIONES DEL TANQUE TIGER

Deberás colarte en la **trinchera** que hay al final de la explanada, tras dejarla desierta de enemigos. Para ello, procura situarte lo más lejos posible y usa el **rifle de precisión**. Si te acercas demasiado, el enorme número de alemanes que la habitan te darán muchos problemas, créenos.

Luego **salta al interior y baja** por alguna de las escaleras que llevan al túnel subterráneo. En él sólo te esperan 4 o 5 enemigos y, en la única habitación que hay, los **manuales** que buscas 7.

ELIMINAR A ADABOLT BRECHT

Entra en la zona donde están los Tiger, y **busca una "mini-cueva"** con un soldado aliado malherido 8. En ella verás el **sendero** que lleva a la zona sureste del mapa, donde se ha estrellado un **avión de la RAF**. Tras los restos se oculta **Herr Brecht**, por lo que te vendrá bien **lanzarle varias granadas** mientras te ocultas tras un pedrusco que hay en el lado derecho.

Cuando lo hayas "ablandado", asómate y dispara a la cabeza mientras hace el amago de tomar posiciones 9. Apenas tendrá oportunidad de alcanzarte si eres rápido.

RECUPERAR RECONOCIMIENTO BRITÁNICO

Los hallarás **en la zona de impacto del avión británico**, un poco más allá del lugar donde diste con Adabolt Brecht. Busca en la **cola del avión** 10, al fondo del todo, y darás con ellos sin problemas.



ESCAPAR AL INTERIOR DEL BÚNKER

Para salir de esta zona no te queda más remedio que atravesar el **búnker que protege a los Tigre**. Para entrar, **coloca una carga explosiva** en la entrada y ármate entonces con la **recortada** 11.

En los dos pisos por los que has de subir, te enfrentarás a **un importante número de enemigos**, la mayoría escondidos tras cajas, por lo que necesitas una gran potencia de fuego a cortas distancias. Con la escopeta no tendrás problemas.

06 OPERATION: SILENCIO V2

De luchar en espacios abiertos y al aire libre, al sofocante ambiente de los **túneles de la base del Afrika Corp.** Mucho enfrentamiento en cortas distancias hacen que el arma idea sea la **recortada**, al menos hasta el final. Si superas la primera parte del nivel, el resto lo tendrás "chupao".

DESTRUIR COHETE V2

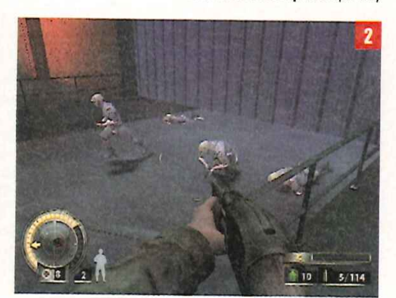
La última parte del nivel se desarrolla dentro de un enorme hangar donde se encuentra el misil.

Tu principal arma debería ser el **rifle de precisión** en cuanto puedas subirte a la pasarela que cruza la estancia de lado a lado (lo que debes hacer nada más entrar). Camina paso a paso y busca en cada rincón a tus enemigos, siempre desde la distancia. También te esperan **dentro de los vagones** 1.

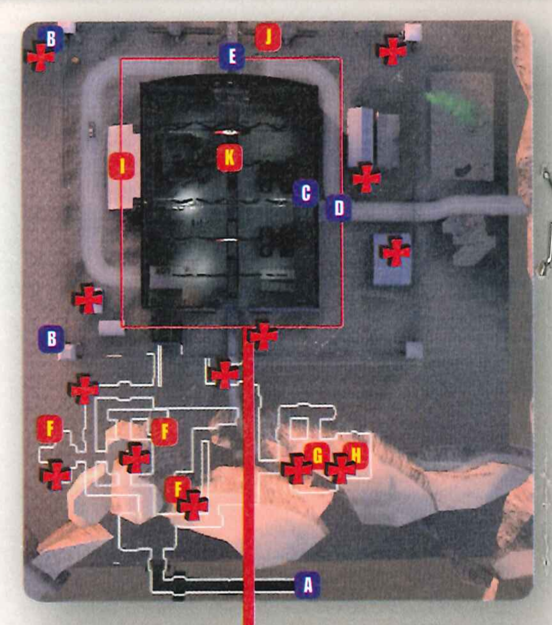
Afortunadamente encontrará numerosos **botiquines** y contarás con un importante batallón de soldados aliados, más aún si **abres la compuerta** que hay

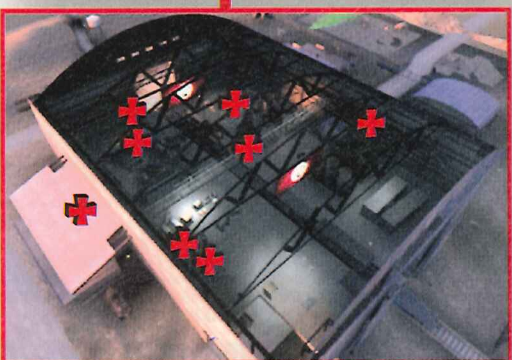


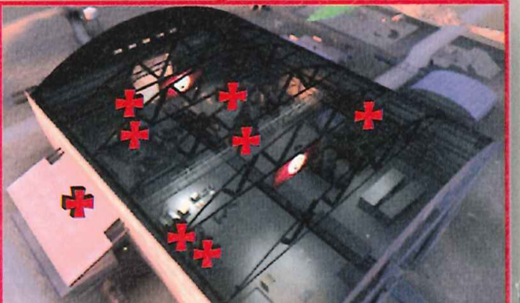




- Botiquín
- A Inicio
- B Nido de ametralladoras
- C Compuerta
- D Panzer
- E Salida del hangar
- F SAS
- G Película test V2
- H Hana Schneider y documentos
- I Esquemas del V2
- J Vías ferroviarias
- K Cohete V2











en la pared sur mediante la **palanca** que hay a su derecha 2.
Con toda la zona despejada, sube a la **sala de control** y busca en el lado izquierdo, en su azotea, una **palanca** que haga descender hasta el suelo el misil 3. Baja hasta su base y enseguida verás el lugar donde colocar la carga.

ESCAPAR DE LAS INSTALACIONES V2

Tras colocar la carga, gira 90° a la izquierda y corre hacia la salida antes de que todo explote. Si mueres, ni siquiera tendrás la oportunidad de "revivir" en el mismo punto.

LIBERAR A 3 COMANDOS SAS PRISIONEROS

Distribuidos por el complejo de túneles de la primera parte del nivel, están presos 3 miembros del SAS británico 4. Cada vez que encuentres una de las celdas, deberás **volar la puerta** de entrada con una carga explosiva, para inmediatamente después lanzar una granada a su interior 5. Así eliminarás o distraerás a los guardias que los vigilan, mientras entras como un rayo escupiendo plomo al mínimo movimiento. Acércate luego a los reos y libéralos para que se conviertan a tu causa.

ROBAR PELÍCULA DEL V2 Y ELIMINAR A HANS SCHNEIDER

En la **esquina suroeste de la instalación** en la que te encuentras, te espera **Hans Schneider** y las **dos muestras documentales** que buscas.
Tu enemigo se esconde en la habitación que hay al fondo, en la esquina que queda justo enfrente de la puerta de entrada a la misa. El método más seguro es **asomarte un durante un segundo y lanzarle una granada** para volver a ocultarte a continuación.
Repite el proceso 5 o 6 veces y quedará lo suficientemente "blandito" como para que caiga tras recibir un par de balazos 6.



DESCUBRIR LOCALIZACIÓN DEL VIRUS HOUSE

La **carpeta** con documentos la hallarás **sobre la mesa** de esa misma habitación y la **película** en el proyector de la sala contigua 7.

FOTOGRAFIAR ESQUEMAS DEL V2

Tras salir al exterior y empezar a bordear el hangar principal, podrás ver a tu derecha un pequeño **complejo adosado** (justo después del primer **nido de ametralladoras**).
Dentro, y sin apenas protección por parte de los nazis, verás los **planos esquemáticos** (de color azul) sobre una mesa 8. Basta que te acerques a ellos y les saques una fotografía.

DESTRUIR VÍAS DEL TREN

Encontrarás las vías férreas que debes destruir en el **lado derecho exterior del hangar** donde se encuentra colgado el cohete V2 9.
Lo único que tienes que hacer es **buscar el punto exacto** donde debes colocar la carga explosiva. Eso sí, para que todo te resulte más fácil no te olvides de despejar la zona de molestos nazis. Cuando ya no haya nadie incordiando, planta la carga.









C RUSIA

07 CAMINO A STALINGRADO

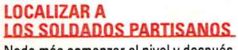
No nos extrañaría oír a nuestro protagonista estornudar, porque tras el calor de África pasamos al invierno ruso. A partir de aquí los Panzer se convertirán en un elemento habitual del paisaje. Su número crece exponencialmente y los medios para destruirlos también. El **bazooka** se convierte en una de tus principales bazas (por eso señalamos su posición en el mapa) y, muchas veces, en **tu única esperanza.** El pasaje de David y Goliat no es aplicable en tu caso contra los Panzer, a no ser que vayas muy bien armado.

DESTRUIR LANZA-OBUSES ALEMÁN

Será uno de los primeros objetivos que deberás cumplir en este nivel. **En lo alto de la colina** que hay detrás de la casa donde darás con la resistencia rusa, hay un **Nebelwerler** te ayudará a destruir el terrible lanza-obuses nazi. Antes de subir hasta lo alto, **busca refugio en las casa en ruinas** y acaba con la fuerte resistencia enemiga 1. Te vendrá especialmente bien el Gewehr para liquidar a los nazis desde lejos. Una vez acabes con la infantería, **acciona el tirador del Nebelwerler** 2.







LOCALIZAR A LOS SOLDADOS PARTISANOS

Nada más comenzar el nivel y después de lograr superar la **garita de vigilancia** que hay a la entrada del pueblo, te encontrarás de bruces con uno de los miembros de la **resistencia rusa**. ¡Justo lo que estás buscando!

Está junto a la primera casa que verás en el lado derecho 3.

Acércate a él sin preocuparte de nada y **deja que te guíe hasta el interior** de la casa, donde además, conocerás al resto de tus compañeros de batalla. Y en estas circunstancias una ayudita nunca viene mal.









- Botiquín
- A Inicio
- B Bazooka
- C Nebelwerler
- D Ametralladora pesada
- E Iglesia
- F Resistencia rusa
- G Panzer 1
- H Lanzaobuses nazi
- I Panzer 2
- J Panzer 3
- K Polvorín alemán
- L Estación de radio
- M Walther Neumann y documentos





DESTRUIR TRES TANQUES PANZER

Tres acorazados Nazis vigilan el pueblo con puño de hierro y tu misión será neutralizarlos. Como siempre, la única forma es mediante la fuera bruta, en este caso encarnada por las granadas o el **bazooka**, que por cierto encontrarás en el interior de la casa donde se escondían tus compañeros. Aunque la munición es escasa te será muy útil 4. El primero de los **tanques** está en la cima de la colina donde se encuentra el **Nebelwerler**, a la derecha del lanzaobuses. El **segundo**, en la parte central del pueblo, entre dos casas 5 y el **tercero** aparecerá desde el norte por el flanco izquierdo.
Debes evitar el enfrentamiento directo a toda costa y buscar siempre su espalda o un desnivel más bajo para atacarle 6. **No dejes su destrucción para el final** o se convertirán en un pesadilla durante toda la misión.

DESTRUIR DEPÓSITO DE MUNICIONES

Frente al lado izquierdo de la verja que rodea la iglesia hallarás las cajas de **munición** que tan celosamente protegen los alemanes. Cuando tengas los alrededores despejados de enemigos (usa la **ametralladora** que hay en la casa tomada por la resistencia rusa), busca la señal que indica donde colocar la carga de C4 7. Luego sal pitando como siempre para evitar que la explosión te alcance.

DESTRUIR ESTACIÓN DE RADIO

A la derecha de la iglesia puedes ver un pequeño **remolque de comunicaciones**. Para neutralizar la comunicaciones de tus enemigos debes hacerla saltar por los aires 8, aunque asegúrate que los alemanes que se esconden en el cementerio contiguo están tan muertos como sus habitantes.

ELIMINAR A WALTHER NEUMANN

El alto mando de turno se esconde, de nuevo, **en el interior de la iglesia** (se ve que eran muy religiosos). Tras una bonita escena a lo John Woo, saldrás de detrás de una bandada de palomas en el altar. Agáchate tras cualquiera de los bancos de madera y lánzale un par de **granadas para ablandarlo**. Luego, como siempre, termina con él haciendo rapidísimas salidas por encima de los bancos e intentado acertarle en la parte superior 9. Si tu barra de adrenalina está a tope, no hay mejor momento para usarla.

OBTENER DOSSIER DE RECONOCIMIENTO DEL BOSQUE DE ARDENNES

Los documentos secretos se hallan en la pasarela del piso superior de la iglesia 10.

ASEGURAR Y DEFENDER LA IGLESIA

Por último, **debes aguantar la posición en el interior de la iglesia** hasta que los refuerzos rusos lleguen. La oleada nazi que se te echará encima es tal que tu mejor opción es permanecer agachado y **lanzar unas cuantas granadas** por la ventana hacia la entrada la zona de entrada 11. Luego corre hacia la **ametralladora pesada** que hay adosada a una de esas ventanas y acaba con los que queden en pie 12.







08 ESCALANDO LA COLINA MAMAYEV





Una de las **misiones más difíciles** del juego, pues el plomo te lloverá de todas partes y de multitud de variantes. Cualquier bombazo de parte de los **numerosísimos Panzer** que verás o de la artillería te mandará al otro barrio directamente.
Ahora, más que nunca, se impone la táctica de "avanzar-si-no-hay-nadie-en-2-kilométros-a-la-redonda"

TRANSMITIR INFORME DE INTELIGENCIA A OSS

Tu objetivo principal es **transmitir por radio** a tus superiores de los informes de inteligencia que has conseguido de los Nazis.
Para conseguirlo, deberás llegar hasta la **mansión** que se localiza al norte del mapa. Tu primer paso debe ser cruzar las líneas de defensa alemanas (tanques Panzer incluidos) mediante las **trincheras** excavadas por los rusos y evitando el fuego de artillería 1.
Una vez en la mansión, **busca en el ala Oeste una sala con varias plantas**. En la segunda de ellas, y protegida por varios soldados nazis, darás con la **radio** que buscas 2. Ya sabes, acaba con los alemanes y ponte en contacto con tus mandos.







Botiquín
A Inicio
B Bazooka
C Panzer
D Oficial ruso
E Artillería alemana
F Equipo de radio y documentos
G Franz Gruebner y documentos
H Señal para artillería





DESTRUIR TANQUE PANZER

El acorazado, que se encuentra **entre las casas de la entrada al pueblo,** es la principal amenaza de tus aliados. Para destruirlo, coge el **bazooka** que hay en una casa del centro del pueblo 3. Antes de hacerte con él, neutraliza la **MG** que hay en el tejado de la casa de enfrente y al grupo de infantería que aparecerá a tu espalda. Luego, sólo tienes que apuntar y disparar hasta reventarlo 4.

ENCONTRAR AL OFICIAL RUSO

Lo encontrarás en la **zona central de las trincheras rusas.** Avanza agachado por ellas hacia la izquierda y enseguida lo verás 5.

SEÑALIZAR LUGAR DE ATAQUE DE COHETES

A ti y a tus aliados no les vendría mal la ayuda de la artillería rusa, por lo que **debes marcar las coordenadas con una bengala.** Cruza el puente que hay hacia el Sur y entrar en los alrededores de la mansión. En el extremo Sur, junto a unas casas semidestruidas, verás en el suelo el **cuerpo de un soldado y una bengala** con la que dar la señal 6. Antes, asegúrate de que los soldados alemanes que se ocultan en las ruinas están descansando en paz. 7

ELIMINAR A FRANZ GRUEBNER Y ROBAR CUADERNO DE PRUEBAS DE AGUA PESADA

Herr Gruebner y su valiosa información se ocultan en la **entrada de la mansión.** Para llegar hasta él, antes deberás **volar la puerta** de entrada colocando una carga de C4 8. Luego busca refugio tras el muro y lanza por encima de él tantas granadas como tengas. **El sequito que le acompaña es bastante numeroso** (Panzer incluido), por lo que antes tendrás que despejar un poco el patio 9. Luego no tienes más agacharte detrás de una caja y hacer las típicas salidas fulminantes apuntando a la cabeza de tu objetivo hasta que muerda el polvo y deje caer los importantes **documentos.**

DESTRUIR EMPLAZAMIENTOS DE ARTILLERÍA

Una vez entres en la mansión, busca en el **ala Este los tres puestos de artillería** que han estado martirizándote durante tanto tiempo. Por suerte para ti, no encontrarás mucha vigilancia por los alrededores y podrás colocar las cargas explosivas con relativa tranquilidad 10.

DESTRUIR INFORMES INTELIGENCIA ALEMANA

En la planta baja de la estancia donde has hallado la radio, se encuentra un **cajón de madera** (en la esquina) con un buen montón de documentos 11. Usa la pertinente carga de C4 para destruirlos y vete de ahí.









D BATALLA DE BÉLGICA

09 MISIÓN A ROCHERAT

La nieve sigue rondeándonos y ahora la cosa se complica de verdad. **Los Panzer campan a sus anchas** cada pocos metros y ya no basta con granadas y bazookas. Si quieres salir airoso deberás usar las armas que los aliados tienen preparadas para ellos: desde **minas anticarro hasta lanzacohetes** terrestres. La presencia de estas fieras de metal suponen la principal amenaza de un nivel ya de por sí bastante difícil.

DESTRUIR TANQUES TIGER

A los pocos segundos de entrar en el puesto de mando aliado, un grupo de Tigers Nazis lo rodearán 1. A pesar de que cuentas con artillería pesada a tu disposición, no conseguirás destruirlos a todos por **falta de munición**. El que se aproxima de frente puede ser destruido por las **minas** que hay plantadas delante del puesto de mando **accionando el interruptor** que hay en la entrada del mismo 2.



El que aparecerá por el lado izquierdo saltará por los aires si usas el lanzacohetes fijo que hay en ese misma lado, en el exterior 3.

El tercero deberá ser destruido " a mano", con granadas o con el bazooka. En cualquier caso, **procura exponerte lo menos posible** y corre de un lado a otro para que no te encañonen.

ELIMINAR UNIDAD DE RECONOCIMIENTO DEL MOLINO

Al comenzar el nivel, a la izquierda podrás ver un **molino de viento.** En su interior aguarda un soldado nazi que debes eliminar. Entra con cuidado y granada en mano y sube las escaleras. Darás con tu objetivo en la planta de arriba 4.

REGRESAR A PUESTO DE MANDO AMERICANO

Sólo debes hacer es dirigirte hacia el extremo Noroeste, donde se encuentra el puesto de mando aliado.

DESCUBRIR LISTA DE CIENTÍFICOS ATÓMICOS

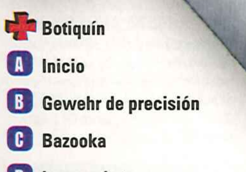
En la sala central te espera un alto mando que te revelará los **documentos** que estás buscando 5.

Ni que decir tiene que para llegar hasta allí antes debes liquidar a un **buen puñado de enemigos**, especialmente los situados en el **jardín de la fuente.** Para ello, lo mejor que puedes hacer es lanzar una buena cantidad de granadas desde el molino o usar el rifle de precisión 6. Intenta exponerte lo menos posible porque es una zona bastante complicada.

ELIMINAR A FOLKER KAPPELHOFF

Cómo no, tendrás que visitar la **iglesia** de la cuidad, ya que el amigo Folker no es muy original eligiendo escondites. Bueno, ya sabes, además de un buen puñado de **soldados enemigos** que debes liquidar, en la torre te espera **Herr Kappelhoff** en posesión de las **cargas explosivas** que necesitas y vigilando el puesto de radio.

Sube las escaleras muy lentamente y espera en el piso inferior. Enseguida



- Botiquín
- A Inicio
- B Gewehr de precisión
- C Bazooka
- D Lanzacohetes
- E Iglesia
- F Tigers
- G Unidad de reconocimiento
- H Puesto de mando aliado y documentos
- I Folker Kappelhoff, C2 y transmisión de coordenadas
- J Puente a destruir



verás como asoma la cabeza dispuesto a disparar contra ti, momento que debes aprovechar para llenarle de plomo y repetir cada vez que le veas repetir el mismo gesto 7.
Si dispones de tu barra de adrenalina llena, siempre puedes subir en plan Rambo y hacerlo más espectacular.

TRANSMITIR COORDENADAS DE ARTILLERÍA Y OBTENER C2 EN LA TORRE DE LA IGLESIA

Cuando hayas eliminado a tu enemigo te tocará subir hasta el segundo piso de la iglesia y usar la **radio** para transmitir la coordenadas 8 y hacerte con las cargas explosivas

DESTRUIR PUENTE DEL PUEBLO

Tras **cruzar la alambrada** a través de la iglesia, llegarás hasta el **puente** de la cuidad. Baja por el flanco izquierdo hasta su base y acaba con los soldados que allí te esperan escondidos haciendo uso del **rifle de precisión** o el bazooka (si te queda munición) 9.

Finalmente **coloca las cargas explosivas en los pilares** del puente para hacerlo derrumbarse.









10 LIBERACIÓN DE LA GRANJA

Ya tocaba una misión cortita, aunque eso no quiere decir que sea fácil ni mucho menos. Te vas a encontrar con **tanques y muchos MG**, por lo que debes de andar con pies de plomo si no quieres que te acribillen.
El rifle de precisión te servirá de gran ayuda, así como el **bazooka**, especialmente en el asalto del final. No hay muchos botiquines así que raciónalos bien.

RESCATAR AL OPERATIVO FRANCÉS

Nuestro aliado está en **el edificio grande** del otro lado de la explanada. Cuando consigas superar todas las **oleadas de nazis y la numerosas MG** que hay en cada esquina, entra al establo. Al fondo, a la izquierda, verás unas escalerillas que descienden hasta un **túnel subterráneo**. Coloca una carga explosiva en la puerta y corre al interior. Nuestra amiga se encuentra en un mano a mano con **Herr Engel**.

ELIMINAR A FREDER ENGEL

Si te **cubres tras la mesa** que hay tirada y sacas la recortada tendrás "chupao" acabar con él. No tienes más que permanecer asomado y apuntando. En cuanto se mueva, dispara. Alguno de los perdigones impactará contra su cabeza y lo dejará a tu merced 1.

Botiquín
A Inicio
B Ametralladora pesada
C Alambrada a volar
D M9 bazooka
E Recortada
F Tiger
G Artillería alemana





DESCUBRIR LA LOCALIZACIÓN DEL VIRUS HOUSE

Coge del suelo los **documentos** que buscabas y **sube de nuevo al establo**. En ese momento, el edificio se verá rodeado de un **batallón nazi (tres Tiger incluidos)** 2.
Usa la munición que te quede del bazooka contra los acorazados y la MG para eliminar a los soldados que se atrevan a entrar en el establo 3. Cuando hayas acabado con todos, seréis rescatados.

DESTRUIR TANQUE TIGER

En el **extremo Este del mapa** encontrarás un **refugio de madera** donde se está reparando un Tiger (tendrás que **volar la alambrada** que corta el acceso a la zona de edificios).
A pesar de estar inmovilizado, su ametralladora sigue en plena forma, por lo que deberás **acercarte a él cuando haga una pausa** para que se enfriarla 4. Colócate a su espalda y endósale una carga de C4. Pon en tierra de por medio y...¡Boom! 5

DESTRUIR TRES EMPLAZAMIENTOS DE ARTILLERÍA ALEMANA

Repartidos **alrededor del edificio central**, encontrarás tres unidades de artillería pesada que, afortunadamente, no están operativas.
Ten mucho cuidado al acercarte a ellas, porque **encontrarás a algunos soldados** alemanes escondidos en las casetas de los alrededores. Para destruirlas, usa el mismo método contundente de siempre 6.





11 OPERACIÓN: VIRUS HOUSE

La madre de todas las batallas. No sólo **hay tanques, soldados y MG** a mansalva, sino que **además el terreno está lleno de trincheras** donde pueden esconderse sin problemas. No dejes de asomarte a todas para acabar con los nazis. Para colmo, la última parte de la misión se desarrolla contrarreloj. Eso y la cantidad de enemigos harán de ella la **zona más difícil de todo el juego**. Suerte.

ENCUENTRA E INFÍLTRATE EN EL BÚNKER SUBTERRÁNEO

Para ello deberás **superar un auténtico infierno** habitado por tanques, ametralladoras pesadas y una cantidad de soldados insultante. Nada más empezar, corre a por el **bazooka** que hay en el extremo derecho de la trinchera en la que estás. Si siempre ha sido útil, aquí será imprescindible. Encontrarás multitud de **munición** desperdigada por las trincheras, así que busca bien 1. El primero de los tanques puedes destruirlo **activando el lanzacohetes** que hay justo enfrente de él 2.
Tras superar la primera parte de la explanada (ojo con las **MG**), busca en el extremo derecho un hueco en la alambrada para llegar al Norte del bosque.







Allí te esperan **dos tanques y más MG**. En el extremo Noroeste verás la ladera nevada que lleva al **búnker**. Para entrar, tras neutralizar las **dos ametralladoras** pesadas que lo defienden, coloca una carga explosiva en la puerta 3.

FACILITA LAS COORDENADAS POR RADIO PARA ATAQUE AÉREO

En el **tercio Sureste del mapa** podrás divisar una **humareda verde** que es la que señala la localización de la **radio** de campo 1. Dirígete allí acércate a la radio y úsala para solicitar apoyo aéreo y que, ya de paso, hagan saltar por los aires al Tiger que tienes casi encima y que seguro que haría de ti una rica papilla de aliado...






5



6

DESTRUYE 3 TANQUES KING TIGER ATRINCHERADOS

Al fondo de la explanada, **en el extremo Este del mapa**, hay tres Tiger medio ocultos en unas trincheras especialmente anchas. Para destruirlos, podrás usar tanto el bazooka como las granadas o una sutil carga explosiva.
Para usar el bazooka, avanza pegado al flanco Sur, mientras neutralizas un par de **MG** 5, hasta colocarte a su espalda. Una vez lo logres, busca detrás de ellos, en las trincheras y el camino nevado, un **batallón de infantería y otro tanque.** Acaba con ellos desde lo más lejos posible (imprescindible el uso del bazooka) y **luego céntrate en los tres Tiger.** Una carguita explosiva y...se acabó 6.

ELIMINA A VON SCHRADER

Encontrarás a tu archienemigo teutón en el **interior del Búnker,** al final de un enorme pasillo y **muy bien escoltado.** Si dispones de munición del bazooka, este pasillo es un buen lugar para usarlo y, sino, **usa las granadas** 7.
Procura que tus enemigos mueran en la distancia porque si se acercan demasiado será fatal para ti.
Para colmo, **dispondrás de sólo unos minutos** antes de que la bomba diseñada por Von Schrader salte por los aires y sea "game over".
Cuando su salud esté gravemente tocada, huirá hacia un patio y **se pondrá a los mandos de una MG** situada en una posición elevada. Mientras te dispara, **no dejarán de caer soldados** alemanes sobre ti (literalmente), por lo que ya puedes **ir bien cargado de botiquines. Busca una esquina** a salvo del fuego de la ametralladora y elimina a cada una de las oleadas (la adrenalina te puede salvar la vida), para en esos pocos segundos de tranquilidad, asomarte y disparar a Von Schrader en pleno "melón" 8. Tras unos cuantos tensos segundos, conseguirás finalmente acabar con él.

ENCUENTRA EL DIARIO DE VON SCHRADER Y DESACTIVA LA BOMBA

Tras liquidar a tu enemigo principal, **retrocede hasta la escalera** y sigue subiendo. Llegarás a la sala de control donde se encuentra el **diario de Von Schrader y el botón** que desactiva la bomba de relojería 9.



7

8



9

LOS TRUCOS

1

2

Para activar estos utilísimos trucos debes ir a la pantalla de informe de los objetivos (para ello sólo tienes que pausar el juego pulsando Start).
En esta pantalla, pulsa simultáneamente los botones **L1** y **R1**.
Mientras los mantienes apretados pulsa esta secuencia de botones:
●, ●, ←, ▲, ●, ✖.
Al hacerlo, en la pantalla aparecerá el mensaje "introducir truco". Pues nada, elige el truco que más falta te haga y pulsa la correspondiente secuencia de botones para activarlo.

- **Barra de adrenalina llena:** L1, R2, R1, ↑, ▲, ●
- **Recogida de documentos** 1: ↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.
- **Eliminación de jefe nazi** 2: ↓, L2, L1, ↑, ■
- **Invulnerabilidad** 3: ■, L2, L1, ▲, ▲, L2
- **Munición ilimitada** 4: L2, L1, ■, L2, L1, R1
- **Suicidio** 5: ✖, ▲, ●, →, ▲, ●.
- **Sin interface** 6: ●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
- **Sin shellshock** 7: L2, R1, L2, L1, ▲, ▲.



3


4


5


6


7



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 80